

PENGUNAAN MODUL PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (MPE)  
PENGENALAN PELANCONGAN H 111: TINJAUAN TERHADAP  
PENSYARAH DAN PELAJAR DIPLOMA PENGURUSAN  
PELANCONGAN, POLITEKNIK JOHOR BAHRU



HARULNIZAM BIN MOHAMAD

KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN HUSSEIN ONN

PERPUSTAKAAN KUI TTHO



3 0000 00071046 1



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN HUSSEIN ONN**

**BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS\***

**JUDUL :** PENGUNAAN MODUL PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (MPE)  
PENGENALAN PELANCONGAN H 111 : TINJAUAN TERHADAP  
PENSYARAH DAN PELAJAR DIPLOMA PENGURUSAN  
PELANCONGAN, POLITEKNIK JOHOR BAHRU

**SESI PENGAJIAN :** 2002/2003

Saya HARULNIZAM BIN MOHAMAD  
(HURUF BESAR)

mengaku membenarkan tesis (PSM/Sarjana/Doktor ~~Falsafah~~)\* ini disimpan di Perpustakaan Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis adalah hakmilik Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn.
2. Perpustakaan Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. \*\*Sila tandakan (/)

☐

SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

☐

TIDAK TERHAD



Disahkan oleh

(TANDATANGAN PENULIS)

(TANDATANGAN PENYELIA)

Alamat Tetap:  
**BATU 5 ½ KG. PINANG A**  
**BATANG TIGA, 76400**  
**MELAKA**

**EN. MAHMAD AMIR BIN RADZALI**  
Nama Penyelia

Tarikh: 10 Mac 2003

Tarikh : 10 Mac 2003

- CATATAN :
- \* Potong yang tidak berkenaan.
  - \*\* Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD.
  - ♦ Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan, atau disertasi bagi pengajian secara kerja kursus dan penyelidikan,

“Saya akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pandangan saya karya ini adalah memadai dari segi skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional”.

Tandatangan

:



Nama Penyelia

:

**EN. MAHMAD AMIR BIN RADZALI**

Tarikh

:

10 Mac 2003



PENGUNAAN MODUL PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (MPE) PENGENALAN  
PELANCONGAN H 111 : TINJAUAN TERHADAP PENSYARAH DAN PELAJAR  
DIPLOMA PENGURUSAN PELANCONGAN, POLITEKNIK JOHOR BAHRU

HARULNIZAM BIN MOHAMAD



Projek Sarjana Ini Dikemukakan  
Sebagai Memenuhi Syarat Penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan  
(Teknik dan Vokasional)

Jabatan Pendidikan Teknik dan Vokasional  
Fakulti Teknologi Kejuruteraan  
Kolej Universiti Teknologi Tun Hussien Onn

Mac, 2003

“ Saya akui kajian yang bertajuk, ‘Penggunaan Modul Pembelajaran Elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 : Tinjauan Terhadap Pensyarah dan Pelajar Diploma Pengurusan Pelancongan Politeknik Johor Bahru” adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya”.



Tandatangan

Nama Penulis

**HARULNIZAM BIN MOHAMAD**

Tarikh

10 Mac 2003

**SECANGKIR BUDI**

*Khas buat Ayahanda & Bonda  
Hj. Mohamad & Hjh. Jariah  
Pengorbanan yang diberikan tidak ternilai bagiku*

*Buat Kekandaku sekalian,  
Along, Kak C'Da, Kak Misa, Abg Idan, dan Kak Ita,  
Sokongan kalian amat bermakna pada ku*

*Buat kesemua Adindaku,  
G—la, Wan dan Hafiz  
Kau sumber inspirasiku*

*Buat insan yang teristimewa, Ainun Rahmahwati  
Terima kasih di atas dorongan yang diberikan*

*Buat rakan seperjuangan yang banyak membantu,  
Aboo, An, Jemin, Mawi, Nd dan Poji  
Perjuangan kita belum selesai*

*Serta kepada mereka yang terlibat secara langsung dan tidak  
langsung dalam penghasilan karya ini.  
Terima kasih atas segalanya...*

*~ Harulnizam Bin Mohamad, 2003*

## ABSTRAK

Era Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) telah melihat perkembangan penggunaan komputer sebagai alat berpotensi untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, kajian ini meninjau Penggunaan Modul Pembelajaran Elektronik (MPE) dalam mata pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111 di kalangan pensyarah dan pelajar semester satu Diploma Pengurusan Pelancongan, Politeknik Johor Bahru. Seramai 40 responden yang terdiri daripada pelajar dan tiga orang pensyarah telah dipilih bagi menjawab tiga persoalan kajian yang dinyatakan. Maklum balas melalui soal selidik pelajar telah dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 11.0, manakala maklum balas soalan terbuka pensyarah pula dipersembahkan dalam bentuk jadual serta penerangan. Dalam persoalan kajian pertama, skor min keseluruhan yang diperolehi terhadap penerimaan pelajar ke atas MPE Pengenalan Pelancongan H 111 yang dihasilkan adalah di tahap baik iaitu 3.74. Manakala persoalan kajian kedua, pelajar turut bersetuju bahawa isi kandungan MPE Pengenalan Pelancongan H 111 dapat meningkatkan tahap pemahaman mereka (skor min keseluruhan 3.654). Seterusnya dalam persoalan kajian ketiga, skor min keseluruhan yang diperolehi adalah 3.634 menunjukkan satu dapatan keputusan yang baik terhadap penggunaan MPE dalam membantu proses pembelajaran yang berkesan. Begitu juga dengan hasil dapatan yang diterima dari pensyarah, mendapati keputusan ketiga-tiga persoalan kajian berada di tahap setuju atau baik. Di akhir bab kajian ini, beberapa pandangan telah dikemukakan untuk mempertingkatkan lagi kecekapan MPE melalui pembangunan perisian yang lebih mantap di masa hadapan.



## ABSTRACT

Information Communication Technology (ICT) era has demonstrated a tremendous use of computer as a potential instrument to enhance the process of teaching and learning. Thus, this research looked at the use of Electronics Learning Module (ELM) in Introduction of Tourism H 111 subject among semester one students of Diploma in Tourism Management in Johor Bharu Polytechnic. Forty respondents were selected in order to respond to the three research questions raised. Feedbacks through questionnaires had been analyzed by using SPSS version 11.0 software, meanwhile lecturers', responses are presented in table and explanations form. In the first research question, the overall min score obtained upon student's, acceptance on ELM Introduction to Tourism H 111 was in a good level, which was 3.74. Meanwhile in the second research question students agreed that the contents of ELM Introduction to Tourism H 111 had enabled them to increase their level of understanding towards the subject (overall min score 3.654). Finally, in the third research question, the overall min score attained was 3.634 in which has indicated a good finding upon the use of ELM in the process of effective learning. Positive feedbacks from lecturers had resulted to the attainment of good results on the all research questions. At the end of the research, few recommendations were given to improve the effectiveness of ELM through the future distinctive development of the software.

## KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
-----	---------	------------

	HALAMAN JUDUL	i
	HALAMAN PENGAKUAN PENYELIDIK	ii
	SECANGKIR BUDI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	v
	ABSTRACT	vi
	KANDUNGAN	vii
	SENARAI JADUAL	xi
	SENARAI RAJAH	xii
	SENARAI SINGKATAN ISTILAH	xiv
	SENARAI LAMPIRAN	xv

BAB I	PENDAHULUAN	
-------	-------------	--

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Masalah	2
1.3	Pernyataan Masalah	4
1.4	Persoalan Kajian	5
1.5	Objektif Kajian	6
1.6	Kerangka Teori	7
1.7	Skop Kajian	9
1.8	Kepentingan Kajian	9
1.9	Batasan Kajian	10

1.10	Definisi Istilah	10
1.11	Andaian Kajian	11

## **BAB II      SOROTAN KAJIAN**

2.1	Pengenalan	13
2.2	Modul Pembelajaran	14
2.3	Pengajaran Bermodul	15
2.4	Tujuan Pengajaran Bermodul	15
2.5	Pengajaran Individu	16
2.6	Teknologi Pendidikan	17
2.7	Perkembangan Teknologi Pendidikan	18
2.8	Peranan Media Dalam Pengajaran	19
2.9	Kepentingan Media Dalam Proses Pengajaran	19
2.10	Grafik Dalam Pendidikan	22
	2.10.1 Kepentingan Grafik	22
2.11	Kajian Tentang Modul Pembelajaran Elektronik Berbantuan Komputer	23
2.12	Penilaian Formatif	25

## **BAB III      METODOLOGI KAJIAN**

3.1	Pengenalan	27
3.2	Reka Bentuk Kajian	27
3.3	Sumber Data	28
3.4	Populasi Kajian	29
3.5	Sampel Kajian	29
3.6	Instrumentasi Kajian	31
	3.6.1 Soalan Terbuka Pensyarah	31
	3.6.2 Borang Soal Selidik Pelajar	32
3.7	Kajian Rintis	33
	3.7.1 Kesahan dan Kebolehpercayaan	34

3.7.2	Prosedur Kajian Rintis	35
3.8	Prosedur Kajian	35
3.9	Kaedah Analisis Data	36
3.10	Limitasi	37
3.11	Andaian Kajian	37

#### **BAB IV REKA BENTUK DAN PENILAIAN PRODUK**

4.1	Pengenalan	39
4.2	Latar Belakang Teori Penghasilan Produk	40
4.3	Reka Bentuk Produk	40
4.3.1	Bentuk dan Ciri-Ciri Produk	41
4.4	Fasa-Fasa Pembangunan Perisian MPE	
	Pengenalan Pelancongan H 111	41
4.4.1	Fasa Kajian dan Analisis	42
4.4.2	Fasa Perancangan	42
4.4.3	Fasa Reka Bentuk	42
4.4.3.1	Mata Pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111	43
4.4.3.2	Pembangunan Perisian (ToolBook Instructor v.8.5)	43
4.4.4	Fasa Implementasi	50
4.4.5	Fasa Dokumentasi	51
4.5.6	Fasa Pengujian dan Penilaian	52
4.5	Kronologi Pembinaan Produk	52
4.6	Langkah-Langkah Manual Penggunaan MPE	53
4.7	Permasalahan dalam Membina Produk	56

## **BAB V ANALISIS DATA**

5.1	Pengenalan	59
5.2	Analisis Data Borang Soal Selidik Pelajar	59
5.2.1	Analisis Data Maklumat Pelajar	61
5.2.2	Analisis Data Penerimaan Pelajar Terhadap MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Yang Dihasilkan	63
5.2.3	Analisis Data Kesesuaian Isi Kandungan MPE Dalam Meningkatkan Tahap Pemahaman Pelajar	66
5.2.4	Analisis Data Penggunaan MPE Dalam Proses Pembelajaran Yang Berkesan	69
5.3	Analisis Data Soalan Terbuka Pensyarah	72
5.3.1	Penerimaan Pensyarah Terhadap MPE	74
5.3.2	Kesesuaian Isi Kandungan MPE	75
5.3.3	Penggunaan MPE dalam P&P	76

## **BAB VI PERBINCANGAN & CADANGAN, KESIMPULAN**

6.1	Pengenalan	78
6.2	Perbincangan dan Cadangan	78
6.2.1	Penerimaan Terhadap MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Yang Dihasilkan	79
6.2.2	Kesesuaian Isi Kandungan MPE Pengenalan Pelancongan H 111	81
6.2.3	Penggunaan MPE Dalam Pembelajaran Yang Berkesan	83
6.3	Kesimpulan	84

<b>BIBLIOGRAFI</b>	87
--------------------	----

<b>LAMPIRAN</b>	92
-----------------	----



## SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Jumlah Populasi Keseluruhan Pelajar Semester Satu Diploma Pengurusan Pelancongan Sesi 2002/2003	29
3.2	Senarai Pensyarah Yang Mengajar Mata Pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111	30
3.3	Skala Pemeringkatan Likert	33
3.4	Jadual Tafsiran Min	36
5.1	Rumusan Julat Skor Min dan Tafsirannya	61
5.2	Peratusan Maklumat Latar Belakang Pelajar	62
5.3	Min Penerimaan Pelajar Terhadap MPE Pengenalan Pelancongan H 111 yang Dihasilkan	63
5.4	Min kesesuaian Isi Kandungan MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Dalam Meningkatkan Tahap Pemahaman Pelajar	67
5.5	Min Penggunaan MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Dalam Proses Pembelajaran Yang Berkesan	70
5.6	Penerimaan Pensyarah Terhadap MPE Pengenalan Pelancongan H 111	74
5.7	Kesesuaian Isi Kandungan MPE Pengenalan Pelancongan H 111	75
5.8	Penggunaan MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Dalam Proses Pembelajaran	76



PTFAUTHM  
PERPUSTAKAAN TUNJUN AMINAH

## SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Kerangka Teori Proses Pengajaran dan Pembelajaran Yang Berkesan	7
4.1	Antaramuka Perisian ToolBook Instructor	44
4.2	Kegunaan Ikon-Ikon yang Terdapat Pada Perisian ToolBook Instructor v.8.5	44
4.3	Antaramuka Pertama MPE Pengenalan Pelancongan H 111	46
4.4	Antaramuka Kedua Memaparkan Ikon Sub topik Dan Ikon Soalan Latihan	47
4.5	Pemilihan Grafik Dalam MPE Pengenalan Pelancongan H 111	47
4.6	Penggunaan Gambar Dalam Pemahaman Konsep	48
4.7	Tayangan Video Disertakan Sebagai Daya Penarik Bagi Pemahaman Pelajar	49
4.8	Soalan Latihan dan Kefahaman	50
4.9	Model Proses Pendekatan Prototaip	51
4.10	Langkah-Langkah Penghasilan Produk	52
5.1	Keputusan Skor Min Penerimaan Pelajar Terhadap MPE Pengenalan Pelancongan H 111 yang Dihasilkan	65
5.2	Keputusan Skor Min Kesesuaian Isi Kandungan MPE Pengenalan Pelancongan H 111 Dalam Meningkatkan Tahap Pemahaman Pelajar	68
5.3	Keputusan Skor Min Penggunaan MPE Pengenalan	

Pelancongan H 111 Dalam Proses Pembelajaran  
Yang Berkesan

71



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

**SENARAI SINGKATAN ISTILAH**

ABBM	-	Alat Bahan Bantu Mengajar
CAI	-	Computer Assisted Instruction
CD	-	Compact Disk
CD-ROM	-	Compact Disk Read Only Memory
MP	-	Modul Pembelajaran
MPE	-	Modul Pembelajaran Elektronik
PB	-	Pembelajaran Bermodul
PBK	-	Pengajaran Berbantuan Komputer
PI	-	Pengajaran Individu
P&P	-	Pengajaran dan Pembelajaran
P1	-	Pensyarah 1
P2	-	Pensyarah 2
P3	-	Pensyarah 3
SPSS	-	Statistical Package for Social Science Series



PTT A UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Sukatan Mata Pelajaran	93
B	Soalan Terbuka Pensyarah	99
C	Borang Soal Selidik Pelajar	102
D	Analisis Kajian Rintis	109
E	Surat Kebenaran Membuat Penyelidikan Dari KUITTHO	110
F	Hasil Proses Akhir Data SPSS	111



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Pengenalan**

Pendidikan di Malaysia telah mengalami perubahan dan berlandaskan ini maka sewajarnya pendidik memikirkan teknik-teknik pengajaran yang berkesan selain mutu pengajaran-pembelajaran yang ada sekarang. Penggunaan teknologi pendidikan kini diharap dapat memberikan peluang kepada semua pelajar untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan cara yang terbaik sejajar dengan Falsafah Pendidikan Negara. Oleh yang demikian, Kementerian Pendidikan telah membelanjakan sejumlah peruntukan untuk memberikan kursus-kursus kepada guru-guru dalam bidang media pendidikan.

Kini perkembangan pendidikan semakin maju dan Bahagian Teknologi Pendidikan telah menyediakan seberapa banyak kemudahan yang diperlukan bukan sahaja tenaga pengajar yang terlatih namun juga peralatan yang canggih, di antaranya ialah menerbitkan modul pengajaran dan pembelajaran dalam pelbagai media iaitu cetak, audio ( radio ), televisyen, video, perisian multimedia (*CD interactive*) serta menguruskan penyebaran bahan yang dihasilkan melalui komponen media (Mohamad Anuar, 2002).

Bahan media adalah pembaharuan dalam pendidikan terkini bagi sekolah rendah, menengah dan peringkat yang lebih tinggi. Penggunaan bahan media dalam pengajaran adalah penting kerana ia dapat memberikan pengajaran yang menarik,

sesuai bagi pelajar yang mempunyai keupayaan pembelajaran yang berbeza-beza dan pelajar berupaya membuat kerjanya sendiri.

Modul pembelajaran elektronik (MPE) adalah salah satu kaedah pembelajaran yang mudah digunakan oleh pelajar. Penggunaannya masih lagi tidak begitu meluas di kalangan pelajar. Penggunaan modul pembelajaran ini boleh mempercepatkan proses pembelajaran pelajar mengenai sesuatu mata pelajaran yang diajar dalam kelas. MPE ini dihidupkan dalam cakera padat (CD) dan disediakan mengikut subtopik-subtopik yang terdapat dalam mata pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111 bagi memudahkan pelajar memahami isi kandungannya (sila lihat LAMPIRAN A).

## 1.2 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang sains dan teknologi terutamanya dalam teknologi maklumat sudah pasti akan mempengaruhi gaya persekitaran, inovasi dan reformasi pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran (P&P) sekarang harus condong ke arah pemupukan pemikiran kreatif dan inovatif yang berupaya menghasilkan individu-individu yang kreatif dan inovatif. Pengajaran dan pembelajaran sekarang perlu berpusatkan pelajar. Pendidik hanya bertindak sebagai pembimbing sahaja dan yang lain dilakukan oleh pelajar sendiri (Baharuddin et. al., 2000).

Perkembangan teknologi telah memperlihatkan kepentingan teknologi maklumat sebagai suatu alat yang penting dan telah meresapi semua aspek kehidupan manusia termasuklah pendidikan. Pensyarah menggunakan modul pembelajaran elektronik sebagai suatu media yang dapat membantu proses pengajaran pembelajaran. Penggunaan modul pembelajaran elektronik secara terancang akan dapat mengukuhkan proses pengajaran dan pembelajaran serta memberi ruang kepada para pelajar untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, menyeluruh dan bersepadu.

Berdasarkan kepada pengalaman pengkaji, pembelajaran yang diamalkan dewasa ini masih lagi bersifat konvensional kerana masih banyak lagi yang menggunakan tenaga pengajar sebagai penerang (*explainer*). Pembelajaran dengan cara ini tidak mampu menolong pelajar untuk mendapatkan kepuasan dalam kursus yang mereka ikuti. Namun, menurut Norul Alleyzan (2002), kemunculan komputer pada tahun 1980-an, bukan sahaja dapat memperluaskan penyediaan maklumat dalam konteks perpustakaan tetapi juga dianggap sebagai satu alat pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan teknologi canggih.

Dilema dihadapi oleh pelajar adalah mengenai kekurangan bahan-bahan rujukan di perpustakaan dan pasaran tempatan. Oleh kerana bilangan pelajar yang semakin bertambah, maka bahan rujukan di perpustakaan tidak mencukupi bagi menampung keperluan pelajar. Ketidakteraturan isi pelajaran atau nota di antara kelas-kelas yang diajar oleh pensyarah berlainan menyulitkan pemahaman pelajar kerana setiap pensyarah mempunyai cara tersendiri dalam menyediakan nota kuliah (Azmanirah, 2002).

Rata-rata pelajar di Malaysia masih lagi mempunyai kekangan untuk mendapatkan maklumat dengan mudah berbanding kebanyakan negara di dunia yang telah menggunakan pembelajaran berbantuan komputer sebagai sumber maklumat dan penyelidikan.

Antara masalah lain yang sering dihadapi oleh pelajar ialah masalah pensyarah yang terlalu sibuk. Hasil tinjauan yang dilakukan terhadap pelajar Diploma Pengurusan Pelancongan semester satu, mereka tidak menafikan perkara ini. Mengikut pengalaman pengkaji sendiri, masa untuk perjumpaan dengan pensyarah adalah terlalu terhad kerana pengkaji terpaksa menghadiri kuliah untuk mata pelajaran yang lain.

Salah satu cara yang boleh digunakan untuk menangani masalah ini ialah dengan mengindividualkan pengajaran menerusi pengubahsuaian yang dilakukan terhadap bahan dan aktiviti-aktiviti pembelajaran agar sesuai mengikut kebolehan para pelajar. Di samping mengekalkan pendekatan sistem yang diamalkan sekarang, langkah ini juga boleh membuatkan proses pengajaran dan pembelajaran yang

berlaku lebih bersifat humanistik. Ini adalah sejajar dengan usaha kerajaan dalam Falsafah Pendidikan Negara untuk mewujudkan insan yang harmonis dan seimbang dari segi intelek, emosi, jasmani dan rohani.

Begitulah keadaannya dalam senario pendidikan negara terutamanya di Politeknik di mana penggunaan alat bahan bantu mengajar (ABBM) memerlukan pembaharuan serta perubahan bagi menyediakan golongan masyarakat yang lebih bersedia untuk bersaing dalam era globalisasi. Penggunaan teknologi pendidikan yang lebih moden diperlukan bagi mengatasi masalah ini. Bagi menyahut cabaran ini, pihak kerajaan telah mewujudkan makmal-makmal komputer sekolah di seluruh negara sama ada di peringkat rendah mahupun peringkat menengah. Wujudnya makmal-makmal komputer ini menjadikan golongan pelajar merasa tidak asing dengan teknologi pengkomputeran pada masa akan datang (Mohamad Anuar, 2002).

Selain daripada menjadikan komputer sebagai ABBM di dalam proses P&P bagi tujuan pembangunan dan kemajuan masyarakat akan datang, penggunaan komputer sebagai satu mekanisme baru dalam pendidikan juga mampu menarik motivasi pelajar untuk belajar kerana manusia sering suka dan berminat dengan perkara yang baru. Era komputer telah mempengaruhi kehidupan manusia dari pelbagai aspek. Kepentingan komputer sememangnya tidak dapat dinafikan lagi kepada kehidupan manusia masa kini. Selari dengan itu, penggunaan dan pengetahuan mengenai komputer juga menjadi satu kemestian dalam pembangunan diri seseorang pada masa akan datang.

### 1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibincangkan sebelum ini, maka dirumuskan bahawa kurangnya penjelasan isi kandungan nota oleh pensyarah terhadap sesuatu mata pelajaran membuatkan pelajar-pelajar merasa agak sukar untuk memahami isi kuliah yang dipelajari. Ketidakfahaman dan kebuntuan sesetengah pelajar ini adalah disebabkan oleh nota kuliah yang tidak seragam di antara seorang pensyarah dengan pensyarah yang lain. Masalah ini kerap berlaku

kepada pelajar-pelajar semester satu Diploma Pengurusan Pelancongan yang baru mendaftar diri untuk meneruskan pengajian mereka di Politeknik. Untuk merujuk kepada pensyarah, mungkin penjelasan yang lebih sempurna agak tipis kerana pensyarah sendiri agak sibuk dengan urusan lain yang lebih memerlukan komitmen yang tinggi.

Sehubungan dengan itu, pengkaji telah menghasilkan modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 berbentuk cakera padat interaktif bagi menangani masalah yang berlaku dan membantu pelajar semester satu serta pensyarah dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran mereka. Ini secara tidak langsung dapat melihat penggunaan perisian modul pembelajaran elektronik (MPE) yang dihasilkan dengan tahap pencapaian pembelajaran pelajar bagi menghasilkan kualiti pengajaran dan pembelajaran yang lebih sempurna.

#### 1.4 Persoalan Kajian

Persoalan yang dikemukakan di dalam kajian ini adalah seperti berikut:

- (i) Apakah penerimaan (a) pensyarah dan (b) pelajar terhadap modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 yang dihasilkan?
- (ii) Apakah isi kandungan yang terdapat di dalam modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 yang dihasilkan membantu meningkatkan tahap pemahaman pelajar?
- (iii) Apakah penggunaan modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 membantu (a) pensyarah dan (b) pelajar dalam memahami proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan?



### 1.5 Objektif Kajian

Secara amnya objektif kajian yang dilakukan adalah untuk memperkenalkan penggunaan modul pembelajaran elektronik terhadap pelajar Diploma Pengurusan Pelancongan semester satu Politeknik Johor Bahru. Secara khususnya, objektif tersebut adalah seperti berikut:

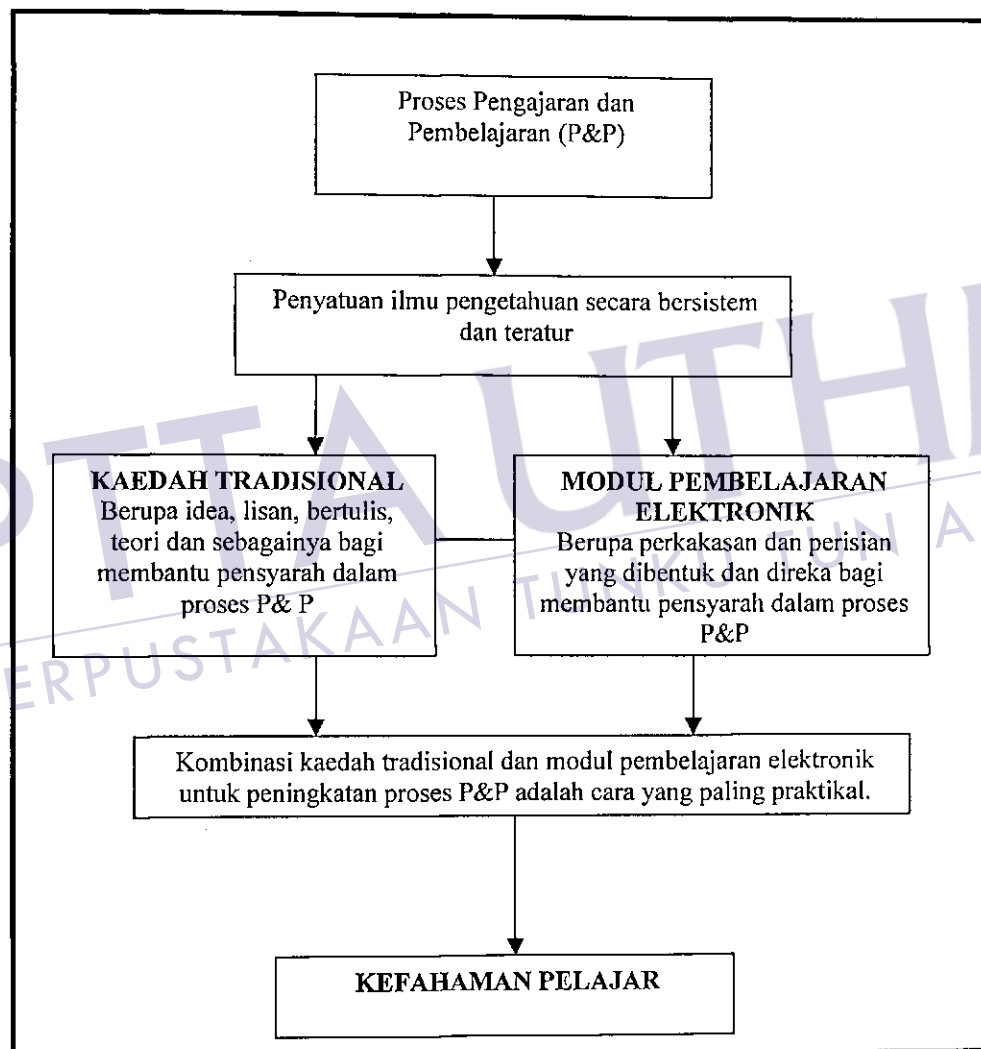
- (i) Mengenal pasti penerimaan pensyarah dan pelajar terhadap modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 yang dihasilkan.
- (ii) Mengenal pasti kesesuaian isi kandungan modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 dalam peningkatan tahap pemahaman pelajar.
- (iii) Mengenal pasti penggunaan modul pembelajaran elektronik (MPE) Pengenalan Pelancongan H 111 sebagai mekanisme dalam pembelajaran yang berkesan.



PTTAUTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## 1.6 Kerangka Teori

Di dalam kerangka teori ini pengkaji akan menerangkan langkah-langkah MPE yang terlibat secara langsung dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P).



Sumber: Sharifah Alwiyah Alsagof (1986). Teknologi Pengajaran. Kuala Lumpur, Dewan Bahasa dan Pustaka

**Rajah 1.1 : Kerangka Teori Proses Pengajaran dan Pembelajaran Yang Berkesan**

Berdasarkan kepada Rajah 1.1, proses pengajaran dan pembelajaran adalah proses penyampaian kemahiran ilmu pengetahuan, sikap dan nilai manakala pembelajaran adalah proses memperolehi pengetahuan, kemahiran sikap dan nilai (Ee Ah Ming, 1997) dalam Norul Alleyzan (2002). Oleh itu, proses pengajaran dan pembelajaran dilihat sebagai penyatuan ilmu pengetahuan yang sistematik, teratur dan terancang dalam usaha memperolehi pengetahuan, kemahiran, sikap serta nilai.

Proses pengajaran dan pembelajaran tidak akan berlaku tanpa penglibatan alat bahan bantu mengajar. ABBM menurut Mohamad Anuar (2002) memang sangat diperlukan dan membantu seorang pensyarah dalam proses pengajaran. Terdapat dua kaedah yang boleh digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran iaitu kaedah pengajaran tradisional dan penggunaan media pengajaran.

Kaedah pengajaran tradisional adalah kaedah yang dianggap konvensional yang melibatkan catatan di papan tulis, penerangan lisan, teori dan sebagainya yang dikemukakan oleh pensyarah. Secara umumnya, dalam kaedah pengajaran tradisional pelajar acap kali diberi penerangan dengan menggunakan kata-kata sahaja, sama ada secara lisan atau bertulis. Media pengajaran pula ialah apa jua perkakasan dan perisian yang digunakan untuk menyampaikan pengajaran kepada pelajar. Kebanyakan media pengajaran adalah gabungan maklumat pandang dengar dengan cara grafik, fotografi atau elektronik. Sebagai contohnya cakera dan komputer, lukisan, model, transparensi, mikrofilem dan sebagainya.

Dipercayai gabungan atau kombinasi antara kaedah pengajaran tradisional dan modul pembelajaran elektronik (MPE) dalam proses pengajaran dan pembelajaran memberi kesan yang lebih baik ke atas prestasi dan kefahaman pelajar berbanding dengan penggunaan kaedah pengajaran tradisional sahaja. Misalannya, menurut Collette dan Chiapetta (1984), penerangan secara lisan disertakan dengan MPE akan merangsang pelajar dalam usaha meningkatkan kefahaman mereka. Ini adalah kerana menurut Norul Alleyzan (2002), tanpa ABBM pelajar hanya mendengar dan mempelajari sesuatu secara abstrak, jauh dan kabur. Dengan lain perkataan, kaedah pengajaran tradisional semata-mata akan mendatangkan rangsangan yang paling rendah.

Oleh itu, untuk menjadikan sesuatu penerangan lebih berkesan dan jelas perlulah menggunakan alat atau media sebagai pembantu dalam pengajaran. Penggunaan kaedah pengajaran tradisional bersama-sama media pengajaran, seseorang pensyarah itu akan menggerak atau merangsang deria pelajar dalam usaha meningkatkan kefahaman pelajar.

### **1.7 Skop Kajian**

Kajian ini dilaksanakan untuk mendapatkan maklum balas dari pensyarah dan pelajar-pelajar yang terlibat dalam mata pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111 di Politeknik Johor Baru mengenai penggunaan modul pembelajaran elektronik. Ia tidak melibatkan mana-mana pelajar kursus yang sama dari Politeknik lain di Malaysia atau mana-mana institusi pendidikan yang lain. Walau bagaimanapun, dapatan ini mungkin boleh digunakan sebagai gambaran dan rujukan terhadap kesan penggunaan MPE ke atas pelajar-pelajar Diploma Pengurusan Pelancongan.

### **1.8 Kepentingan Kajian**

Kajian yang akan dijalankan ini adalah untuk meninjau penggunaan modul pembelajaran elektronik (MPE). Oleh yang demikian, kepentingan kajian ini boleh dilihat daripada dua sumber yang utama iaitu pertama pensyarah yang mengajar mata pelajaran Pengenalan Pelancongan H 111 dan kedua pelajar semester satu Diploma Pengurusan Pelancongan, Politeknik Johor Bharu.

Dari aspek pertama, penghasilan modul pembelajaran elektronik (MPE) adalah diharapkan dapat membantu proses pengajaran pensyarah. Apabila pelajar telah memahami isi kandungan modul, maka pensyarah hanya perlu memantapkan lagi pengetahuan pelajar berdasarkan kepada pengalaman dan pengetahuan mereka.

Manakala dari aspek kedua pula, pelajar juga penting diberi pendedahan awal berkaitan isi kandungan pelajaran. Ini kerana pendedahan awal tentang kandungan pelajaran yang akan dipelajari dapat melancarkan proses pembelajaran. Selain itu, modul yang dilaksanakan ini adalah penting kerana dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tambahan. Hasil pemahaman isi kandungan modul mata pelajaran tersebut juga dapat memudahkan pelajar membuat penilaian dan mengenal pasti komponen yang terlibat dalam industri pelancongan, kerana kursus ini merupakan subjek teras dalam Diploma Pengurusan Pelancongan.

### 1.9 Batasan Kajian

Kajian ini hanya tertumpu kepada Politeknik Johor Bahru dan salah satu mata pelajaran bagi Kursus Diploma Pengurusan Pelancongan iaitu Pengenalan Pelancongan H 111. Ia meliputi tahap kesesuaian isi kandungan modul oleh pelajar dan pensyarah mengenai penggunaan MPE yang dihasilkan. Manakala, dari segi responden pula, kajian ini hanya melibatkan pensyarah-pensyarah pelancongan bagi Jabatan Hospitaliti dan Fesyen dan juga terbatas kepada pelajar untuk kursus H 111 Pengenalan Pelancongan, Politeknik Johor Bahru (PJB).

### 1.10 Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah operasi telah dikenal pasti untuk mengelakkan kekeliruan di dalam kajian ini. Antaranya :

#### (i) Modul

Dalam kajian ini modul diberi pengertian sebagai mekanisme yang digunakan oleh seseorang pensyarah atau pelajar bagi memudahkan fahami proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) dalam sesuatu mata pelajaran seperti unit-unit media iaitu filem, video dan audio.



## **(ii) Pembelajaran**

Pembelajaran bermaksud sebagai apa juga penyediaan yang membolehkan setiap pelajar terus belajar pada setiap masa mengenai perkara-perkara yang didapatinya bernilai kepada dirinya sebagai seorang individu.

## **(iii) Modul Pembelajaran Elektronik**

Modul pembelajaran elektronik (MPE) ditafsirkan sebagai persekitaran pembelajaran yang melibatkan interaksi di antara pelajar mahupun pengajar dengan perkakasan komputer, perisian dan bahan kursus yang memanfaatkan pelbagai aspek teknologi maklumat dan komunikasi. Melalui MPE pelajar bukan hanya belajar berbantuan komputer tetapi mempunyai capaian terhadap sumber dan bahan pembelajaran melalui internet.

## **(iv) Komputer**

Komputer ialah mesin elektronik yang berteknologi tinggi serta berupaya memaparkan unsur-unsur multimedia seperti grafik, audio, animasi dan sebagainya.

### **1.11 Andaian Kajian**

Penyelidikan ini dijalankan berdasarkan kepada tiga andaian utama:

- (i) Rangkaian komputer di makmal Politeknik Johor Bahru akan berfungsi tanpa masalah.
- (ii) Pelajar mempunyai pengalaman dalam menggunakan komputer untuk tugas harian sepanjang menjalani kehidupan sebagai pelajar di Politeknik Johor Bahru.

- (iii) Pelajar sering menggunakan CD interaktif untuk mendapatkan maklumat pendidikan.



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

## BAB II

### SOROTAN KAJIAN

#### 2.1 Pengenalan

Dalam konteks kajian ini, penghasilan modul pembelajaran elektronik (MPE) adalah sebagai Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM) yang dapat membantu pensyarah dan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran supaya ianya berlangsung dengan lebih efektif. Modul pembelajaran elektronik (MPE) ini merupakan implikasi daripada penggunaan media dalam pengajaran.

Modul pembelajaran elektronik (MPE) mempunyai perkaitan rapat dengan teknologi media pengajaran. Oleh yang demikian, bab ini akan diuraikan dengan lebih lanjut tentang peranan media dalam pengajaran dan kepentingan media dalam proses pengajaran yang mana semuanya adalah berkaitan dengan kepentingan untuk menghasilkan modul pembelajaran elektronik ini. Dalam bab ini juga akan diuraikan secara ringkas tentang grafik dalam pembangunan perisian yang mana aspek ini merupakan aspek tambahan yang akan diaplikasikan dalam membangunkan modul pembelajaran elektronik. Di samping itu, bab ini juga menerangkan dengan jelas tentang kajian-kajian lepas yang telah dilakukan mengenai penghasilan modul pembelajaran elektronik (MPE).

## 2.2 Modul Pembelajaran

Terdapat beberapa takrifan mengenai modul pembelajaran (MP). Kamdi (1990 : 29) mentakrifkan modul sebagai :

“Suatu pakej pengajaran pembelajaran atau pual belajar sendiri yang lengkap mengandungi komponen-komponen pengajaran pembelajaran seperti objektif bahan dan aktiviti pembelajaran, aktiviti penilaian serta arahan dan tatacara yang sistematik supaya murid-murid dapat mengikuti langkah demi langkah menguasai sesuatu unit pembelajaran dan menjadikan pembelajaran boleh dijalankan secara individu.”

Menurut Goldschmid (1973 : 16), MP ditakrifkan seperti berikut :

*A self-contained, independent unit of a planned series of learning activities designed to help the student accomplish certain well-defined objectives.*

Menurut Meyer (1979 : 24) pula, MP ditakrifkan sebagai :

*A self-contained semi programmed and self-paced unit of work designed to achieve highly specific objectives in a short span of time, usually a few day or less. Usually, but not always, based on an independent learning resource. May or may not be unit of an extended course.*

Daripada takrifan-takrifan di atas, bolehlah disimpulkan bahawa modul pembelajaran (*learning package*) yang bertujuan untuk membolehkan para pelajar belajar sendiri (*self-study*). Ia berbeza dari segi panjang kandungan serta formatnya.

### 2.3 Pengajaran Bermodul (Modular Instruction)

Pengajaran Bermodul (PB) ditakrifkan sebagai kaedah pengajaran yang menggunakan modul pembelajaran sama ada pada sebahagian atau keseluruhan mata pelajaran tertentu. Creager dan Murray (1971 : 1-2) dalam Norul Alleyzan (2002) menyatakan bahawa julat penggunaan modul pembelajaran boleh dari satu atau beberapa modul pembelajaran yang digunakan bersama dalam pengajaran sesuatu mata pelajaran sehinggalah keseluruhan mata pelajaran berkenaan menggunakan MPE sepenuhnya, di mana para pelajar berpeluang memilih MPE tertentu dalam usaha untuk meneruskan proses pembelajaran mereka mengikut keperluan masing-masing. Menurut Shaharom dan Yap Kueh Chin (1992), kaedah PB ini bukanlah untuk mata pelajaran tertentu sahaja, malahan ia boleh digunakan pada semua mata pelajaran dan di semua peringkat, dari sekolah rendah sehinggalah ke institusi pengajian tinggi.

### 2.4 Tujuan Pengajaran Bermodul (PB)

Pengajaran bermodul (PB) bertujuan untuk membolehkan para pelajar meneruskan proses pembelajaran mereka mengikut kebolehan dan kadar sendiri (Shaharom dan Yap Kueh Chin, 1991). Menurut Collete dan Chiappetta (1984), konsep kadar sendiri ini penting berdasarkan pada kesedaran bahawa kejayaan yang dicapai oleh para pelajar itu bukanlah pada kadar yang sama dan mereka juga sebenarnya tidak mempunyai tahap kesediaan untuk belajar pada masa yang sama.

Selain itu tujuan PB juga ialah untuk membolehkan para pelajar memilih cara pembelajaran (*learning model*) yang paling sesuai untuk diri mereka supaya pembelajaran akan lebih berkesan dan produktif. Menurut Tengku Mohd Azman (1991 : 8), amalan semasa dan perkaedahan yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran kurang menyediakan rangsangan (*stimulation*) yang mencukupi terhadap proses kognitif untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan. Dalam PB biasanya mengandungi berbagai-bagai aktiviti pembelajaran, seperti



membaca buku teks dan artikel, meneliti gambar dan rajah-rajah, menonton filem, video dan slaid, mendengar pita rakaman, meneliti bahan-bahan demonstrasi, mengambil bahagian dalam projek dan uji kaji, dan mungkin juga mengambil bahagian dalam aktiviti-aktiviti kokurikulum. Keadaan ini boleh merangsang para pelajar dalam pembelajaran mereka.

Tujuan lain ialah untuk membolehkan para pelajar mengenal pasti kelebihan serta kelemahan mereka dan jika perlu bolehlah mereka mempelajari semula bahan pembelajaran berkenaan menerusi aktiviti-aktiviti pemulihan yang terkandung dalam sesuatu MPE itu (Shaharom dan Yap Kueh Chin, 1992). Para pelajar yang tidak menghadapi masalah dalam memahami dan menguasai bahan pembelajaran yang terdapat dalam MPE tersebut, mereka bolehlah sama ada hendak mengulang semula bahan pembelajaran yang sama, meneruskan pembelajaran ke MPE yang seterusnya atau menukar cara pembelajaran mereka, misalnya dari membaca bahan dalam MPE kepada mendengar rakaman audio bahan yang berkaitan (Klingsted, 1971). Langkah ini memang ada kebaikannya jika kita menganggapkan bahawa adalah perlu untuk menjimatkan masa pelajar dan juga untuk membolehkan seberapa ramai para pelajar berjaya mencapai objektif yang telah ditetapkan.

## 2.5 Pengajaran Individu

Dalam pengistilahan, Pengajaran Individu (PI) bukanlah sekadar satu kaedah pengajaran, malahan ia adalah satu falsafah pendidikan. Oleh kerana ia mengambil kira perbezaan individu yang wujud di kalangan para pelajar dan berusaha menyesuaikan proses pembelajaran seseorang pelajar mengikut keperluan mereka, maka pengajaran ini menyediakan pendidikan yang paling sesuai untuk diikuti oleh para pelajar. Ia meletakkan tanggungjawab pembelajaran ke atas bahu para pelajar sendiri dan ini sering menghasilkan dorongan yang lebih baik untuk pembelajaran dan juga perkembangan konsep sendiri dan nilai peribadi.

Para pelajar yang normal sekalipun mempunyai perbezaan-perbezaan individu antara satu sama lain. Di antara perbezaan individu tersebut termasuklah



dari segi aras kognitif, kadar pembelajaran untuk memahami sesuatu konsep, aras dorongan, aras kemahiran psikomotor, sikap serta konsep nilai terhadap sesuatu mata pelajaran.

Menurut Esbensen (1970), pengajaran individu ditakrifkan seperti berikut :

*Individualized instruction is meant whatever arrangements make it possible for each student to be engaged at all times in learning those things that are of most to himself, as individuals.*

Collete dan Chiappetta (1984 : 279) pula mentakrifkan Pengajaran Individu (PI) sebagai :

*Individualised instruction at its extreme means that every student has the choice to decide what to study, when to study, where to study, how long to study, and with whom to study.*

## 2.6 Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah satu cabang disiplin yang mengutamakan penggunaan kemahiran dan teknik moden di dalam bidang pendidikan dan latihan (Sharifah Alwiyah, 1986). Perkembangan yang pesat di dalam bidang pendidikan ini akan menyediakan suatu prasarana yang baik dan kondusif, sesuai untuk corak pembelajaran yang interaktif di dalam era globalisasi ini. Menurut D. Unwin (1986) dalam Naim (1986), penggunaan media merupakan suatu keutamaan berbanding kaedah-kaedah yang lain dan disertakan dengan persekitaran yang sesuai untuk pembelajaran.

Menurut Galbraith (1986) dalam Nurfidarwati (2002), teknologi ialah suatu penggunaan ilmu pengetahuan yang sistematik dan teratur terutama sekali di dalam usaha-usaha yang praktikal. Maka, teknologi pendidikan amat mementingkan penggunaan ilmu pengetahuan secara sistematik dan teratur. Seterusnya, ilmu



pengetahuan tersebut diperolehi dengan membahagikannya kepada komponen-komponen yang lebih kecil agar ia lebih mudah difahami dan diikuti.

## 2.7 Perkembangan Teknologi Pendidikan

Teknologi berkembang setiap hari termasuklah teknologi pendidikan. Perkembangan ini dilihat sebagai suatu peningkatan yang positif untuk mencapai atau memenuhi suatu keadaan yang lebih baik daripada sebelumnya. Amat wajar dikatakan teknologi pendidikan di Malaysia telah mengalami suatu perubahan yang besar bermula dengan teknik pengajaran secara terus di kelas sehinggalah pendidikan komputer dan ini dibuktikan dengan penubuhan sekolah-sekolah bestari.

Media juga memainkan peranan yang penting di dalam perkembangan ini. Di sini, media yang dimaksudkan bukanlah media massa atau akhbar tetapi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan atau mempersembahkan sesuatu mesej. Contoh media yang biasa digunakan ialah televisyen dan projektor. Peranan dan jenis-jenis media di dalam pendidikan akan diterangkan di dalam sub-topik yang berikutnya.

Kaedah pengajaran secara konvensional iaitu di kelas atau dewan kuliah masih menjadi medium utama penyampaian maklumat kepada pelajar. Kaedah ini dikatakan akan digantikan dengan guru maya (*virtual teacher*) yang menggunakan komputer. Dakwaan ini sebenarnya tidak berasas kerana kaedah pengajaran konvensional masih relevan hingga ke hari ini tetapi ia dapat diperkukuhkan lagi dengan penggunaan media yang pelbagai bagi menjadikan sesi pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

## 2.8 Peranan Media Dalam Pengajaran

Media merupakan bahan atau alat bantu dalam proses pengajaran yang dapat membantu guru bagi penyampaian pengajaran seperti video, televisyen, model, gambar, poster, carta, rajah, pita kaset, komputer dan bahan rujukan. Menurut Muhamad (2000), media digunakan semata-mata bertujuan untuk memudahkan guru dan murid berinteraksi atau berhubung, iaitu perhubungan dua hala yang dapat menarik minat penerima untuk menghasilkan tindak balas. Menurut beliau lagi, media memainkan peranan yang penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Justeru itu guru perlu tahu memilih media yang bersesuaian dengan kumpulan sasaran dan situasi pembelajaran serta topik yang perlu diajar.

Secara amnya, terdapat dua jenis media atau sumber pengajaran dan pembelajaran yang biasa digunakan iaitu media cetakan dan juga media bukan cetakan. Menurut Baharudin et. al. (2000) media cetakan merujuk kepada sebarang media yang berasaskan kepada teknologi cetakan seperti buku, majalah, gambar atau gambar foto, risalah, surat khabar, carta, peta dan sebagainya. Media bukan cetakan pula lebih merujuk kepada bahan tayang dan bukan tayang seperti model, papan pengajaran, bahan audio visual seperti slaid, fotografi, transparensi, video, perisian komputer dan sebagainya.

## 2.9 Kepentingan Media Dalam Proses Pengajaran

Penggunaan teknologi yang canggih seperti media dalam pengajaran ini telah mengubah cara pengajaran dan pembelajaran dalam usaha untuk meningkatkan mutu pengajaran dan seterusnya meningkatkan pencapaian pelajar-pelajar dalam peperiksaan. Fungsi pengajaran-pembelajaran memang penting dalam pendidikan. Alat dan bahan teknologi ini dapat menolong atau membantu pencapaian sesuatu objektif pengajaran dan pembelajaran. Dengan ini tugas mengajar akan menjadi lebih berkesan atau berjaya. Menurut Muhamad (2000), pemilihan yang dilakukan dengan bijak dan sistematik oleh guru dapat membantu mencapai objektif pengajaran.

Penggunaan media dalam pengajaran juga dapat meningkatkan daya ingatan pelajar. Hemstead (1973) dalam Collette dan Chiapetta (1984), telah mengkaji pengaruh media ke atas ingatan dan sikap ke atas pengalaman pembelajaran oleh pelajar. Hasil daripada kajian ini menunjukkan pelajar lebih cenderung untuk menggunakan media dalam pembelajaran dan ingatan serta sikap mereka semakin baik. Manakala menurut Romiszowki (1998) dalam Norul Alleyzan (2002), mengatakan pengajaran berkesan dapat direalisasikan melalui media pengajaran. Ini adalah kerana Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM) berbentuk media lebih berupaya memenuhi lompang-lompang yang menjadi keperluan pengajaran berkesan.

Media memainkan peranan yang penting di dalam proses komunikasi. Antara kepentingannya yang utama menurut Sharifah Alwiyah (1986) ialah:

**(i) Tahap interaktif yang tinggi**

Dengan komputer, perisian pendidikan boleh diprogramkan supaya pelajar-pelajar dilibatkan secara aktif dengan cara memilih berbagai menu yang disediakan atau menjawab soalan-soalan tertentu berdasarkan apa yang dipilih atau ditaipkan oleh pelajar-pelajar tersebut.

**(ii) Pengajaran berdasarkan kebolehan pelajar ( individualised instruction)**

Perisian pendidikan juga berkebolehan untuk melayan setiap individu belajar berdasarkan kebolehan pelajar tersebut. Pelajar akan mengalami pengalaman pembelajaran yang berbeza berdasarkan prestasinya di dalam sesuatu konsep atau isi pelajaran. Pelajar tersebut perlulah menguasai terlebih dahulu konsep/isi pelajaran yang tertentu sebelum dibenarkan mempelajari konsep pelajaran pada tahap yang lebih tinggi. Pelajar berpeluang untuk mengulangi sesuatu isi pelajaran pada bila-bila masa atau sebanyak mana sekalipun, tanpa perlu merasa bimbang komputer akan merasa jemu untuk melayannya.

**(iii) Pelajar mengawal sendiri pembelajarannya**

Perisian pendidikan yang bermutu tinggi seharusnya membenarkan pelajar mengawal kadar dan aliran pelajaran yang hendak dipelajarinya. Pelajar juga perlulah dibenarkan untuk ‘bermain’ dengan sesuatu pemboleh ubah atau parameter bagi sesuatu konsep dan melihat kesan perubahan tersebut. Contohnya, pelajar-pelajar dibenarkan untuk mengubah sesuatu nilai pada sesuatu graf dan melihat perubahan kepada bentuk grafik yang dihasilkan, kesan daripada perubahan nilai tersebut. Ini dikenali juga sebagai simulasi berkomputer.

**(iv) Menarik dan mengekalkan minat terhadap pelajaran**

Perisian pendidikan multimedia menggabungkan elemen-elemen seperti teks, grafik, animasi, bunyi dan video sebagai rangsangan bagi menarik perhatian dan minat pelajar terhadap isi pelajaran yang disampaikan. Pendekatan yang berunsur permainan pendidikan pula mampu menggalakkan pelajar untuk terus menggunakan perisian pendidikan itu di samping mengekalkan minat pelajar terhadap isi pelajaran yang dipelajari.

Walaupun penggunaan perisian pendidikan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh memberi impak kepada pelajar-pelajar di dalam menguasai sesuatu isi pelajaran tetapi ia bukanlah jawapan untuk kesemua masalah yang dihadapi dalam kelas. Komputer tidak mungkin dapat menggantikan guru yang baik tetapi boleh digunakan sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan pengajarannya secara berkesan.

Penggunaan media sering melibatkan komunikasi dua hala, iaitu di antara pelajar dan guru. Di dalam proses pengajaran dan pembelajaran, media merupakan penentu bahawa sama ada pengajaran oleh seseorang guru itu efektif atau sebaliknya. Jika tiada tindak balas daripada pelajar bermakna terdapat kelemahan di dalam pengajaran seseorang guru. Schubungan itu, media penting bagi memastikan sesuatu



pengajaran berkesan dan proses pengajaran dan pembelajaran ini dapat meningkatkan kredibiliti pelajar. Untuk menghasilkan satu media yang berkesan, unsur-unsur grafik juga haruslah diberikan penekanan.

## 2.10 Grafik Dalam Pendidikan

Penggunaan grafik bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran (P&P) telah lama wujud dalam dunia pendidikan. Menurut Nurfirdawati (2002), grafik dianggap media eksplisit, mudah, ringkas dan berkesan untuk menyampaikan sesuatu mesej dengan mudah dan berkesan. Menurut Baharudin et.al (2000), fungsi grafik tidak terbatas kepada paparan foto hitam putih atau warna, ilustrasi, lambang, huruf, logo dan sebagainya tetapi ia merupakan kombinasi gambar-gambar, simbol, angka-angka, perkataan serta lukisan yang menjadi media pengajaran bagi menyampaikan konsep-konsep dan idea-idea daripada guru kepada murid.

### 2.10.1 Kepentingan Grafik

Grafik sangat penting kerana paparan visual grafik mampu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Individu yang menerimanya dapat menangkap dengan jelas, tepat dan konsisten maklumat yang ingin disampaikan berbanding dengan penggunaan teks secara bersendirian.

Menurut Muhamad (2000), kebanyakan grafik yang digunakan di dalam industri pengiklanan media elektronik, papan iklan, majalah, surat khabar, poster dan di persekitaran kawasan perindustrian dan perdagangan juga mampu menyampaikan sesuatu maklumat secara spontan dan pantas. Ianya boleh juga digunakan sebagai 'hiperlink' untuk mencapai maklumat yang berkaitan.

Manakala menurut Baharudin et.al (2000), grafik seperti lukisan, gambar foto atau carta pula amat membantu di dalam menyampaikan sesuatu maklumat dengan

lebih berkesan. Visualisasi merupakan antara proses yang amat penting dalam komunikasi maklumat dan grafik boleh digunakan untuk tujuan ini bagi meningkatkan penekanan terhadap sesuatu maklumat. Ia juga berperanan bagi menarik perhatian pengguna, mengilustrasikan sesebuah konsep dan juga bertindak sebagai latar belakang bagi sesuatu konsep.

### **2.11 Kajian Tentang Modul Pembelajaran Elektronik Berbantuan Komputer (Media Komputer)**

Bidang teknologi komunikasi dan komputer sedang berkembang dengan pesat. Pelajar di era baru sentiasa didedahkan kepada teknologi yang serba canggih. Memandangkan mereka sering didedahkan kepada teknologi komunikasi dan komputer dipersekitaran mereka, pelajar lebih cenderung menggunakan alat dan bahan terkini dalam proses pembelajaran mereka. Pembelajaran akan menjadi lebih dinamik dan ini dikenali sebagai 'e-learning' (Baharudin dan Maizah Hura, 1995) dalam Baharuddin et.al. (2000).

Semenjak tiga puluh tahun yang lalu, kebanyakan penyelidikan telah membuktikan bahawa pengajaran berbantuan komputer yang dirancang dengan teliti mampu mempertingkatkan pengetahuan dan mengubah sikap pelajar (Howell, 1971; Hess and Tenezakis, 1973) dalam Jaya (2001). Sebagai contoh, bahan multimedia interaktif memainkan peranan yang penting dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa kajian yang membuktikan bahawa bahan pengajaran berbantuan komputer ini mampu mempertingkatkan kadar penerimaan pelajar mengenai sesuatu bahan yang diajar sebanyak 30 % lebih daripada pelajar yang menggunakan kaedah pengajaran tradisional (Crowe dan Palmera-Leynes, 1995) dalam Baharuddin et.al. (2000).

Tiga dekad yang lalu, Howell (1971) dalam Abdul Rahim (1990) telah berusaha menentukan keberkesanan pengajaran berbantuan komputer dalam kursus French di peringkat universiti. Beliau mengharapkan agar bahan berkomputer dapat

memberikan maklumat dan rangsangan tambahan tentang apa yang telah disampaikan oleh guru di kelas. Dapatan kajian menunjukkan bahawa, walaupun terdapat sedikit halangan, sikap pelajar secara umumnya terhadap bahan berkomputer adalah baik. Ramai pelajar mendapati bahawa bahan berkomputer telah memberikan manfaat kepada mereka. Ada di kalangan mereka yang mempunyai sikap positif terhadap bahan berkomputer sanggup mencadangkan kepada rakan mereka yang lain pula.

Manakala Hess dan Tenezakis (1973) dalam Nor Azizah, Kamisah dan Zanaton (2001), telah membuat perbandingan dengan memberikan pengajaran berbantuan komputer kepada seramai 189 pelajar di sekolah menengah rendah dalam mempelajari mata pelajaran matematik. Kumpulan yang mengalami pengajaran berbantuan komputer merasakan bahawa komputer mampu menyampaikan maklumat yang berkesan kerana ianya adil, jelas dan mudah.

Dua dekad yang lalu, Brandon (1988) dalam Mohd Yusof (2000), menganalisis kajian yang berkaitan dengan perisian pendidikan. Kesan pengajaran berbantuan komputer yang beliau perolehi ialah:

- (i) Sesetengah kajian menunjukkan bahawa pengajaran berbantuan komputer adalah lebih berkesan untuk pelajar yang kurang berkemampuan berbanding dengan pelajar yang lebih bijak.
- (ii) Banyak bahan literatur menunjukkan bahawa pelajar mempunyai sikap yang positif terhadap pengajaran berbantuan komputer.
- (iii) Sesetengah kajian pula ada mengatakan bahawa pengajaran berbantuan komputer lebih sesuai digunakan sebagai bahan tambahan dan bukan sebagai pengganti guru.
- (iv) Terdapat juga kajian yang telah menunjukkan bahawa pengajaran berbantuan komputer menjimatkan masa pembelajaran.



## BIBLIOGRAFI

Ab. Razak Ahmed @ Mat Saman (2000). *Tinjauan Minat Pelajar Terhadap Belajar Secara Berkumpulan dan Belajar Secara Individu Mengikut Bidang Kursus*.  
Projek Sarjana. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn: Projek Sarjana.

Abdul Rahim Selamat (1990). *Teknologi Sistem Pengajaran*. Petaling Jaya:  
Penerbit Fajar Bakti Sdn Bhd.

Azmanirah Ab Rahman (2002). *Kajian Kesesuaian Pembinaan Panduan Menghasilkan Projek Bagi Pelajar Diploma Kejuruteraan Elektrik KUiTTHO Dalam Persekitaran Computer Based Training*. Projek Sarjana Kolej Universiti  
Teknologi Tun Hussein Onn : Projek Sarjana.

Baharudin Aris, Noraffandy Yahaya, Jamaludin Hj. Harun & Zaidatun Tasir (2000).  
*Teknologi Pendidikan: dari yang tradisi kepada yang terkini*. Skudai, Universiti  
Teknologi Malaysia.

Campbell, D.T dan Stanley, J.C. (1988). *Experimental And Quasi-Experimental Designs For Research*. U.S.A. : Houghton Mifflin Company.

Collette, A.T. and Chiapetta, E.L. (1984). *Science Instruction In The Middle and Secondary Schools*. Toronto : Times Mirror / Mosby College Publishing.



Esbensen, T. (1970). *Independent Study in Science*. Washington D.C : National Science Teachers Association.

Goldschmid, B. dan Goldschmid M.L. (1973). *Modular Instruction in Higher Education : A Review*. Higher Education, 2, hlm. 15-32.

Jabatan Hospitaliti Dan Fesyen, Politeknik Johor Bahru, Pasir Gudang Johor

Jaya Kumar C. Koran (2001). *Aplikasi E-Learning Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: Cadangan Pelaksanaan pada Senario Masa Kini*; dalam Seminar Kebangsaan Penggunaan Bahan Sumber Pendidikan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari, Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia, pada 28 Jun 2001.

Kamdi Kamil (1990). *Keberkesanan Program Pengayaan Alam dan Manusia Secara Bermodul Untuk Murid-murid Pencapaian Tinggi Tahun Lima*. Universiti Sains Malaysia : Tesis Sarjana.

Klingstedt, J.L. (1971). *Developing Instructional Modules For Individualized Instruction*. Educational Technology. 11. hlm. 73-74.

Krejcie R.V., Morgan D.W. (1970). *Determining Sample Size For Research*. Educational And Psychological Measurement. No. 30, pp. 607-610.

Meyer G.R. (1979). *The Development of Minicourser (with a Basis in Educational Technology) for the In-service Education of Teachers and Trainers*. Programmed Instruction and Educational Technology. 16. 23-37.

Mohamad Anuar Seman (2002). *Penggunaan Kaedah Pengajaran Koperatif Student Teams-Achievement Divisions (STAD) Bagi Pengajaran Perakauan Kos 1 : Kajian Kes Di Jabatan Perdagangan Politeknik Kota Bharu*. Projek Sarjana Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn: Projek Sarjana.

Mohamad Najib Abdul Ghafar (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Johor: Penerbitan Universiti Teknologi Malaysia.

Mohd. Majid Konting (1998). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Mohd. Yusof Sermaet (2000). *Penilaian Keberkesanan Modul Pembelajaran Kendiri (Lukisan Hamparan) Sebagai Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Satu Tinjauan*. Universiti Teknologi Malaysia.

Muhamad Hasan Abdul Rahman (2000), *Media Pengajaran; Penghasilan Bahan Pengajaran Berkesan*, Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Munir & Halimah Badioze Zaman (2000). *Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan*. Pemikir 19: Januari-Mac 2000: Kuala Lumpur; hlm. 51-76.

Naim Hj. Ahmad (1986). *Teknologi Pendidikan: Satu Pengenalan. Kursus Asas Pendidikan Sekolah Agama Terengganu*. Serdang: Universiti Pertanian Malaysia.

Nor Azizah Salleh, Kamisah Osman, Zanaton Ikhsan (2001). *Modul Pembelajaran Koperatif Untuk IPT*; diadaptasi dari Pembentangan Laporan Penyelidikan Laluan Pantas, Fakulti Pendidikan UKM; Universiti Kebangsaan Malaysia, pada 1 Ogos 2001.

Noresah Baharom, *et. al* (2000). *Kamus Dewan*. Edisi Ketiga. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Norul Alleyzan Ghazally (2002). *Penghasilan Iklan Bercetak Sebagai Media Pengajaran Dalam Kursus Perdagangan Di Politeknik*: Projek Sarjana. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn : Projek Sarjana.

Nurfirdawati Muhamad Hanafi (2002). *Penghasilan dan Penilaian Modul Pengajaran Berbantuan Komputer Bagi Mata Pelajaran Teknologi Bangunan Untuk Pelajar Diploma Ukur Bahan Semester 2*. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn : Projek Sarjana.

Shaharom Noordin, Ismail Kailani (1993). *Kesan Modul Pengajaran Kendiri (MPK) Di Kalangan Pelajar Berbeza Kebolehan Ke Atas Penguasaan Konsep Fizik Dan Sikap Mereka Terhadapnya*. Kertas Kerja Dibentangkan Di Seminar Penyelidikan Fakulti Sains. Fakulti Sains, Universiti Teknologi Malaysia, Johor. 4-5 Julai 1993.

Shaharom Noordin, Yap Kueh Chin (1991). *Ke Arah Mengindividukan Pengajaran Menerusi Pengajaran Bermodul*. Jurnal Pendidikan Guru. 7. 89 - 107.

Shaharom Noordin, Yap Kueh Chin (1992). *Pengindividuan Pengajaran Dan Pembelajaran Menerusi Pengajaran Bermodul*. Kertas Kerja Dibentangkan Di Asia Pasific Educational Technology Convention 1992. Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang, 25-28 Jun 1992.

Sharifah Alwiyah Alsagoff (1986). *Teknologi Pengajaran*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Suhaimi Ibrahim, Wan Mohd. Nasir Wan Kadir , Paridah Samsuri, Rozlina  
Mohamed dan Mohd Yazid Idris (1999). *Kejuruteraan Perisian*. Skudai :  
Universiti Teknologi Malaysia.

Sylvester Gindan (2001). *Kajian Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi  
Penggunaan Bahan Media Elektronik Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di  
KUiTTHO*. Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn. Projek Sarjana.

Tengku Mohd Azman Shariffadeen (1991). *Information Technology and Education  
The Emerging Malaysian Scenario*. Kertas Kerja Dibentangkan Di Simposium  
Kebangsaan Komputer Dalam Pendidikan. Universiti Pertanian Malaysia, 19-21  
November 1991.



PTTA UTHM  
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH